

# 俠鼠魔途

Mice  
Mystics™

停!

如果你想要學習  
遊戲規則，可以訪問  
[plaidhatgames.com](http://plaidhatgames.com)  
觀看我們的教學視頻。

規則書

 Plaid Hat  
Games



## 序

我希望諸位親朋好友  
能夠通過《俠鼠魔途》這款遊戲  
度過一個充滿英雄和魔幻的夜晚。  
雖然這片奇幻大陸上的故事，  
只是短短的一個章節，  
但你依然能用渺小的身軀改變世界。

我要將這款遊戲獻給Jenna和Owen，  
你們是我永遠的小小勇敢冒險家。



*Jerry Hawthorne*

## 配件列表

1本規則書

1本故事書

6個俠鼠英雄模型

16個爪牙模型

1個故事控制版

8個雙面房間板塊

28張俠鼠能力卡

71張搜索卡

18張遭遇卡

6張俠鼠英雄卡

5個行動骰

3張標記版

# 遊戲介紹

歡迎閱讀《俠鼠魔途》的規則書，本手冊將教會你如何進行遊戲，請配合故事書一同使用。在《俠鼠魔途》的故事書中，每個章節都會有一個特定的初始設置，以及該章節的特殊規則。基礎遊戲為玩家提供了名為《哀傷回憶》的故事書。

《俠鼠魔途》的規則簡單，玩家可以在遊戲中體驗到各種各樣令人興奮的冒險旅程。每一章的遊戲都有其獨有的特殊規則，並有機會讓玩家親自敘述遊戲。我們建議玩家在開始每個章節前，請認真閱讀這些特殊規則，以免在遊戲中浪費時間來反復確認，導致拖慢整體進程。這些小小的努力，能幫助你創造一個更為流暢、更引人入勝的遊戲體驗。

# 遊戲目標

《俠鼠魔途》是一款可供1-4名玩家體驗的合作冒險遊戲。玩家分別扮演俠鼠，一邊推動故事進展，一邊運用自己的默契、勇氣、運氣，來書寫屬於自己的篇章。

## 俠鼠英雄卡



1. **俠鼠之名**：這是你的俠鼠的名字。
2. **俠鼠職階**：大多數的能力和物品，只能被特定職階的俠鼠所使用。部分俠鼠為多重職階，意味著可以同時使用多個職階的物品和能力。
3. **戰鬥值**：這一數值代表俠鼠對武器的熟練度和攻擊強度。
4. **防禦值**：這一數值代表俠鼠自身的防禦能力。
5. **學識值**：這一數值代表俠鼠的知識水平。
6. **移動值**：這一數值代表俠鼠在版圖上的移動速度。
7. **能力**：俠鼠可以做的特殊事情。
8. **初始裝備**：俠鼠在章節開始時，所攜帶的一些裝備。
9. **生命值**：這一數值代表俠鼠被捕獲前，可以承受的傷害量。

## 順位卡

順位卡牌分為兩類：俠鼠順位卡以及爪牙順位卡。俠鼠順位卡上帶有俠鼠的名稱、其畫像，以及對其狀態的快速總結。爪牙順位卡則展示了各個爪牙的具體狀態。示例請見下圖：



1. **名字**：這是所示爪牙的名稱。
2. **能力**：表示該類型爪牙的特殊規則。
3. **戰鬥值**：這一數值標明該爪牙在攻擊時，投擲的行動骰數量。
4. **防禦值**：這一數值標明該爪牙在防禦時，投擲的行動骰數量。
5. **生命值**：這一數值標明該類型爪牙在被擊敗前，能夠承受的傷害量。沒有生命值的為小型爪牙，每個模型視作擁有一點生命值。

## 行動骰



行動骰的每一面都有不同的圖標。其中，劍、弓和盾圖標在戰鬥中使用。骰子上的數字用於移動，而★圖標則用於特殊效果的結算，大部分情況下用於檢定俠鼠是否能成功完成一項考驗。

## 搜索卡



搜索卡牌有以下幾種類型：

- 物品：**俠鼠們可以將物品收入背包中，並按照卡牌上的指示來使用其效果。每隻俠鼠可以在背包中保存最多三件物品。部分物品有使用條件，俠鼠必須滿足其條件才能使用這些物品。捲軸是一次性物品，使用後必須被丟棄。
- 計謀：**俠鼠可以保留獲得的計謀，並在之後的遊戲中使用，以獲得戰鬥優勢。計謀不佔用裝備槽，也不佔用背包空格。
- 事件：**事件卡表示各種未知的事件，有可能幫助俠鼠們，也有可能造成阻礙。當玩家抽出事件卡後，需要立刻結算。
- 團隊物品：**每個團隊物品都有特殊的使用規則，詳見本手冊第18頁。團隊物品為所有俠鼠共同享有，並且不佔用背包空格。
- 武器、護甲、飾品：**俠鼠可以裝備上護甲和飾品，來幫助他們完成冒險。未裝備有武器的俠鼠無法攻擊。



- 名字：**這是該武器的名字。
- 近程或遠程圖標：**該圖標表明了該武器的攻擊方式為遠程還是近程。武器所提供的攻擊加成也在這裡表示。
- 類型：**這是武器的類型，部分爪牙對特定類型的武器具有抗性。
- 能力：**標明了該武器的特殊規則。
- 爪子需求：**標明該武器為單爪武器還是雙爪武器。俠鼠們可只有兩隻爪子哦。
- 裝備條件：**標明了裝備該武器所需的條件。



- 名字：**這是護甲的名字。
- 防禦加成：**標明了該護甲在防禦時可以提供的額外獎勵。
- 能力：**標明了該護甲的特殊規則。

4. **裝備槽需求**：這個圖形標明了該護甲需要佩戴在俠鼠的哪個部位。每隻俠鼠每個部位上只能佩戴一樣護甲。
5. **裝備條件**：標明了裝備該護甲所需的條件。



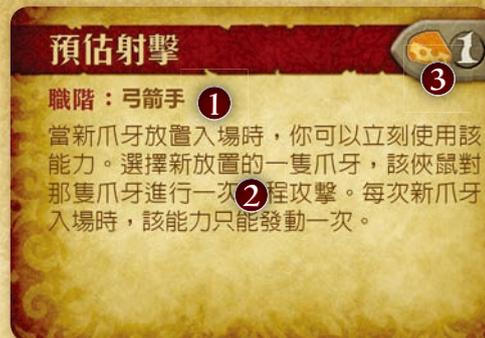
1. **名字**：這是飾品的名字。
2. **能力**：標明了該飾品的特殊規則。
3. **裝備條件**：標明了裝備該飾品所需的條件。

## 遭遇卡

在這個遊戲中，共包含兩個種類的遭遇卡，玩家可以根據其背景顏色區分其類型。遭遇卡用於決定新區域中，爪牙的類型和數量。根據當前故事的進展，俠鼠們會遇到不同的敵人。遭遇卡還會標出下一次“敵軍增援”的類型。



## 能力卡



在遊戲開始時，每位玩家要為他的俠鼠選擇一項特殊能力。俠鼠們可以通過升級來獲得更多能力。

1. **條件**：只有特定職階的俠鼠才能使用該能力。
2. **能力**：該卡牌的具體描述。
3. **費用**：俠鼠在使用該能力時，需要丟棄對應數量的奶酪。

## 其他標記



遊戲中還包含了各種可能在過程中會使用到的標記。





## 故事控制板

- 章節記錄條：**在一個章節開始前，請將沙漏標記放在該條第一頁的位置上，然後將章節結束標記放在指定的格子上。如果沙漏標記移動到與結束標記同一格，但是俠鼠們卻未達成勝利條件，則俠鼠們輸掉了這次冒險。
- 爪牙奶酪轉輪：**爪牙們獲得的奶酪會放在這個轉輪上。當轉輪填滿後，會引發一次敵軍增援。
- 搜索牌堆：**這是放置搜索牌堆的地方。
- 遭遇牌堆：**這是放置遭遇牌堆的地方。
- 團隊倉庫：**這是俠鼠們放置發現的團隊物品標記的地方。
- 順位條：**這一記錄條用於放置順位卡牌，以標示回合順位。

## 房間板塊

遊戲版圖是由不同房間組成的。大多數章節需要玩家在設置好的房間中冒險。每個房間板塊有兩個面：一面為藍色，另一面為橙色。藍色面表示地下或者縫隙，而橙色面表示大型房間或城堡中的公共空間。

- 方向箭頭：**當有多個房間板塊在遊戲中時，它們的方向箭頭，必須指向相同的方向。
- 出口區域：**俠鼠們可以用探索行動，從出口區域進入一個相鄰的板塊。

- 翻面格：**俠鼠們站在翻面格上執行探索行動時，能令板塊翻面。
- 俠鼠陷阱格：**有紅色X標記的格子為俠鼠陷阱格。部分遭遇卡、章節初始設置中，會要求玩家在這些格子上放置俠鼠陷阱。

*注意：請不要將“板塊”和“格子”混為一談。一個板塊代表一個房間，由多個格子組成。*





## 故事書

在基礎遊戲中，附贈了《哀傷回憶》的故事書。你也可以購買擴展，獲得更多故事書。

故事書是遊戲進行的必要工具。玩家可以選擇故事書中感興趣的章節，來體驗不同的冒險。我們建議玩家從故事書的第一章開始，逐漸體驗每一個章節。

每本《俠鼠魔途》的故事書都由數個章節構成，每個章節由以下部分組成：

- 1. 故事內容：**該部分講述了故事的發生背景，以及基本的劇情。閱讀時，請帶有感情地朗誦，好讓玩家們都順利進入遊戲的氛圍。
- 2. 章節目標：**這個部分總結了該章節中，俠鼠們所要執行的任務。
- 3. 勝利條件：**該部分列出了俠鼠們要達成勝利，必須滿足的條件。部分章節中，如果俠鼠們勝利了，還能觸發後續的故事情節。
- 4. 失敗條件：**該部分列出了俠鼠們會在何種條件下失敗。如果條件達成，則俠鼠們立刻輸掉遊戲。即使遊戲失敗，俠鼠們也可選擇重新挑戰，或者放棄該章節，繼續下一章。
- 5. 章節初始設置：**該部分詳細描述了該章節的設置細節，還包含了一張房間設置圖。
- 6. 章節特殊規則：**該部分說明了章節所要遵守的特殊規則。
- 7. 房間板塊規則：**一些章節中的房間，會有特定的使用規則。每一個具有特殊規則的房間板塊，都會在這個部分中詳細說明，同時還會標明該板塊的圖案。通常來說，這些說明包括了需要特定行動來發現的物品，以及“敵軍增援”的發生條件、發生時需要放置的爪牙、各爪牙的放置位置等。“敵軍增援”的內容會取代當前遭遇卡所指示的“敵軍增援”。該部分也包括部分房間初次被探索時的特殊設置、背景故事，以及針對俠鼠的特殊規則。
- 8. 後續故事：**在一些章節的最後，會有一段“後續故事”。在章節結束後朗讀這個部分，會讓玩家快速理解故事的來龍去脈。



# 遊戲設置



請按以下步驟設置遊戲：

1. **選擇章節：**從《俠鼠魔途》故事書中選擇一個章節。根據玩家人數的不同，部分章節可能要求一名玩家操縱多隻俠鼠。
2. **選擇俠鼠：**每位玩家選擇他們想要使用的俠鼠英雄，並拿取對應的英雄卡牌、順位卡、模型。章節說明會告訴玩家，這次冒險所需的俠鼠數量（通常需要4隻）。
3. **選擇能力：**每位玩家為其控制的俠鼠各選擇一項能力。請確保所選能力與其職階對應。
4. **收集裝備：**從搜索卡牌中找出每隻俠鼠的初始裝備，並裝備到對應的俠鼠上。請參考章節說明中的“團隊初始設置”，來找出所需的額外卡牌和團隊物品。
5. **設置遊戲版圖：**按照章節說明中“房間板塊初始設置”，將房間板塊設置在遊戲區域的中央，請確保各個板塊的方向箭頭指向一致。

6. **放置模型：**按照章節說明中“房間板塊初始設置”，將俠鼠模型以及爪牙模型放置在版圖的對應位置上。
7. **決定順位：**將章節開始時所需的俠鼠卡和爪牙卡找出，並根據本手冊第7頁“決定順位”部分，來決定初始行動順序。
8. **設置故事控制板：**將故事控制板放在遊戲區域旁邊。將沙漏標記放在第一頁的位置上，將章節結束標記放在“章節結束”所指示的位置上。洗勻剩餘的搜索卡牌，組成搜索牌堆，放在控制板對應位置上。然後按照章節說明中的“遭遇牌堆設置”部分來設置該章節的遭遇牌堆。
9. **設置供應堆：**將未使用的奶酪標記、爪牙模型、其他順位卡、能力卡、未使用的標記放在遊戲區域旁邊，以供玩家取用。
10. **查看章節其他指示：**再次查看章節說明，如果有未執行的指令，則完成這些指令。

## 遊戲流程

《俠鼠魔途》由數個輪構成，每一輪中包含多個回合。每輪的回合順序由順位條決定，順位最高的角色先進行回合，然後按順序，依次執行回合。當順位條上最後一張卡牌對應角色完成其回合後，該輪結束，進入下一輪。當玩家結算一張順位卡時，該順位卡對應的所有模型都會被啟動，並輪流行動，直到完成回合為止。為了決定俠鼠和爪牙的行動順位，必須先進行“決定順位”。

### 決定順位

在章節開始時，或是有新的遭遇卡被翻開時，必須重新決定順位卡的順序。

*如果順位條中沒有爪牙卡：*

將所有俠鼠的順位卡，以及將要放到順位條上的爪牙順位卡放在一起，混洗後組成一個牌堆。然後，從該牌堆一張一張地抽取卡牌，並將其按照從上往下的順序，擺放到順位條上，即：第一張抽取的卡牌放在1號位置，第二張抽取的卡牌放在2號位置，以此類推，直到所有卡牌都被放置為止。

*如果順位條中已經存在爪牙卡：*

只需把將要放到順位條上的爪牙卡混洗，然後隨機放置到順位條現有卡牌末端的空格上。如果順位條上，已經有將要入場的爪牙的卡牌，則無需為該爪牙放置新卡牌。

*注意：如果需要放置的順位卡數量超過順位條上的空格數，則依然按規則放置卡牌，只要延長順位條的長度即可。*

### 頭領順位卡

如果某個頭領爪牙有多張對應的順位卡，則該爪牙入場時，隨機選擇其2張對應的順位卡，按照規則加入順位條。每張順位卡都可以令頭領爪牙行動一次。如果按照“順位條中已經存在爪牙卡”的規則加入卡牌，則按一般規則先將2張順位卡放置在順位條底部，再對第一張順位卡遵循“伏擊”規則放置。詳見本手冊第14頁“伏擊”。

當一張順位卡對應的模型都不在場上時，將該順位卡從順位條上移除，然後將其下方的順位卡向上移動以填補空位。

### 分秒必爭！

如果順位條上最後一位的俠鼠完成回合時，版圖上沒有任何的爪牙，請在爪牙奶酪轉輪上放置一塊奶酪。每當該條件達成時，都必須放置一塊奶塊。



### 俠鼠回合

在俠鼠的回合中，他可以執行一次行動和一次移動，行動和移動的順序任意。行動包括：

- 疾跑
- 戰鬥
- 搜索
- 恢復
- 探索

除了以上行動，俠鼠也可以選擇不執行行動。俠鼠還可以在其回合中，執行以下的免費行動，包括：

- 分享
- 裝備
- 升級

每隻俠鼠在其回合中，只能執行每個免費行動一次。而且免費行動不能在另一個行動執行過程中進行。

### 俠鼠能力卡

無論持有多少張能力卡，每隻俠鼠在其回合中都只能選擇其中一張使用一次。所以請三思而後行！





## 俠鼠移動

在俠鼠回合開始時，控制該俠鼠的玩家必須投擲一個行動骰，請將骰子左上角的數字與該俠鼠的移動值相加，則為該俠鼠本回合中可以移動的步數。

例如：科林王子的移動值為2，行動骰結果為1。則科林王子本回合可以移動最多3步（2+1）。



## 相鄰格

遊戲版圖上的格子並不是完美的幾何圖形，而且每個格子的形狀、大小各不相同，甚至還有小間隙。所以在移動時，如果俠鼠模型的底座能夠跨越兩個格子間隙，則視為這兩個格子相鄰。一隻俠鼠從一個格子，移動到一個相鄰格子，視為移動了一步。



## 特殊區域格



在遊戲中，有一些較大而且未分割的區域（例如廚房的廚檯、餐廳的餐桌、國王寢室的床）。這些區域被稱為特殊區域格。特殊區域格中可以放置任意數量的模型，只要你能把這些模型都放在格子上就行。

## 黃線與紅線



### 黃線

每一條分割開兩個格子的黃線都帶有一個方向箭頭，如果要沿著箭頭的反方向越過黃線，則需要消耗3點移動步數，而沿著箭頭方向越過黃線則只消耗1點移動步數。被黃線分割的格子視為彼此相鄰。

### 紅線

俠鼠們不能越過紅線到達另一格。被紅線分割的格子不視為彼此相鄰。

## 黑色區域與牆



在一些房間板塊上，有些區域是黑色的，這些區域表示堅硬的岩石，俠鼠和爪牙都完全無法通過或移動到這些區域。



同樣地，部分版圖區域邊緣，還有畫著用於表示牆的圖案。牆不視為格子，俠鼠無法從中通過，也無法進入牆中。唯一的例外是：在管道板塊上，黑暗的區域代表管道之間的空隙，這些區域只能運用一些能讓俠鼠穿過紅線的物品來通過，例如魚鉤和線或者懸浮捲軸。

## 版圖裝飾

版圖上繪有各式各樣的裝飾物，例如從地面上凸起的水晶、裝著剩飯的盤子等。裝飾圖案都不屬於獨立的格子，而是屬於所在格子的一部分。例如在煉金實驗室中的骷髏、警衛室的頭盔等。在兩個格子間隙中的裝飾圖案，例如水晶坑道中的水晶，需要滿足第8頁相鄰格子中的檢定法，來判別被裝飾分開的格子是否能通過。



## 共享格子

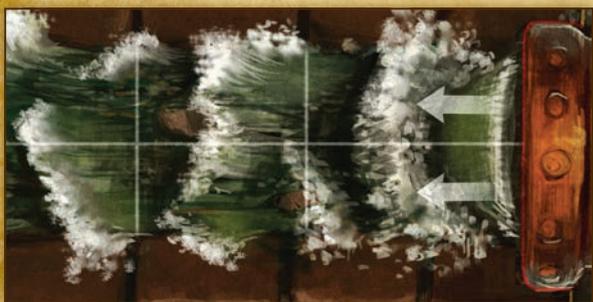
一個格子中，可以同時存在最多4個小模型，或者一個大模型（例如蜘蛛或蜈蚣）。當一個格子中有4個小模型或1個大模型時，視為完全佔據。俠鼠和爪牙都無法通過完全佔據的格子。



當俠鼠移動到有爪牙的格子時，必須停止移動。如果俠鼠在移動開始時，所在格子中存在爪牙，則該格中的俠鼠數量必須大於等於爪牙數量，該俠鼠才能離開這一格。

## 水中移動

當俠鼠移動到水中格子時（無論從哪個格子出發，只看移動進入的格子），必須立刻停止移動。當俠鼠試圖從水域格子移動進入非水域格子時，必須消耗其所有的移動步數，然後查看該俠鼠要進入的格子中，存在多少隻俠鼠，投擲該數量+1的行動骰，如果擲出至少1個★圖標，則該俠鼠成功爬出水域。將俠鼠模型放在目標格中。如果沒有擲出任何★，則該俠鼠不移動。



部分水域屬於水流，水流必然存在方向箭頭標明其流向。俠鼠在水流中移動時，不能沿著水流的反方向移動，在俠鼠回合結束時，如果他位於水流之中，必須沿著水流移動一步。如果該移動導致俠鼠移出房間板塊，則該俠鼠被捕獲，詳見本手冊第17頁“被捕獲的俠鼠”。

*注意：由於俠鼠們需要抗擊水流，在水域中的俠鼠無法執行免費行動。*

爪牙不受水域的影響。

## 穿越俠鼠陷阱

當俠鼠移動到俠鼠陷阱上時，必須暫停其移動，並檢定其是否觸發了陷阱。投擲等同於該俠鼠移動值的骰子，如果該俠鼠的職階為工匠，則可以用學識值代替移動值擲骰。如果擲骰結果中出現至少1個★圖標，則俠鼠可以安全穿過陷阱並繼續移動；否則將觸發陷阱，然後將陷阱移除，該俠鼠受到1點傷害，獲得1塊奶酪並被擊倒，詳見本手冊第17頁“擊倒”。如果俠鼠觸發陷阱，則其回合將立刻結束。



爪牙不受陷阱的影響。

## 俠鼠行動

### 疾跑

如果俠鼠本回合已經移動過，可以使用疾跑行動再次移動。疾跑時，請重新投擲行動骰，疾跑的規則與普通移動規則一致。

### 戰鬥

在《俠鼠魔途》中，如果需要進行戰鬥，玩家投擲行動骰來決定攻擊結果。行動骰上的許多圖標都與攻擊有關：劍、弓、劍/盾、奶酪四種圖標。當俠鼠在防禦時，只有劍/盾、奶酪圖標有效。無論玩家在防禦或是攻擊過程中，只要擲出奶酪圖標，則每個奶酪圖標可以令該俠鼠獲得1塊奶酪。



### 近戰攻擊

只有裝備了近戰武器的俠鼠，才能執行近戰攻擊。執行近戰攻擊時，先選擇一個攻擊目標，目標必須是與攻擊方在同一格，或者相鄰格的爪牙（參見第8頁“相鄰格”）。然後投擲等同於該俠鼠戰鬥值的骰子，如果裝備中的武器或道具帶有攻擊加成，則額外投擲該數量的行動骰。投擲結果中，所有劍、劍/盾圖標的總數，就是該次攻擊造成的命中次數。





如果俠鼠造成了至少1點命中，則目標爪牙會進行防禦，由當前玩家左手邊的玩家投擲防禦骰，數量為該爪牙的防禦值。每擲出一個劍/盾圖標，防禦方抵消一次命中。剩餘未抵消的命中，則折算為相同數量的傷害。在爪牙防禦或攻擊時，每擲出一個奶酪圖標，就在爪牙奶酪轉輪上放置一塊奶酪。

### 遠程攻擊

只有裝備了遠程武器或者咒語的俠鼠，才能執行遠程攻擊。遠程攻擊與近程攻擊的結算方式一致，但只有擲出弓圖標才視為命中。同時，在選擇對象時，玩家可以選擇同房間中的任意爪牙作為對象，只要該俠鼠與目標之間視線未被阻擋。但是，如果有爪牙與該俠鼠在同一格，或者相鄰格中，該俠鼠必須優先選擇同格或相鄰格爪牙作為攻擊目標。



### 有效視線

檢查遠程攻擊中，俠鼠的視線時，請在俠鼠模型和目標爪牙模型所在格子的中心點之間畫一條想象的線，你可以將卡牌當做尺子使用，這條線被稱為視線。如果視線未穿過任何黑色區域或牆，則該視線視為有效，該攻擊成立。此外，部分房間裝飾，在實際情況中可能遠大於老鼠的體型，也應當視為阻擋視線的存在。關於這一點，請玩家自行決定哪些物件會阻礙視線。



## 造成傷害

### 對非頭領爪牙造成傷害

當對非頭領爪牙造成至少1點傷害時，請查看該爪牙的順位卡：



- 如果該爪牙只有1點生命值，則該爪牙被擊敗，將其從版圖上移除。
- 如果被擊敗的爪牙為該順位卡對應的最後一個爪牙，則將該順位卡也一同移除。
- 如果該爪牙的生命值大於1，則用傷害標記來記錄所受到的傷害。當爪牙所受的傷害大於等於其生命值時，該模型被擊敗，將其從版圖上移除，將其對應的順位卡移除。

### 對頭領爪牙造成傷害

頭領爪牙一般有多張順位卡，每當俠鼠對頭領爪牙造成傷害時，選擇一張順位卡來放置傷害標記。當一張頭領順位卡上的傷害標記，大於等於該卡上的生命值時，僅僅將該順位卡移除。當頭領爪牙所有順位卡都被移除時，才視為該頭領被擊敗，將其從版圖上移除。



## 搜索

執行搜索行動時，玩家必須先宣告他要執行搜索行動，然後投擲一個行動骰子。若結果為★圖標，則該玩家從搜索牌堆頂部抽取1張卡牌。如果抽出的卡牌為物品、武器、護甲、飾品、捲軸、計謀，該玩家可以選擇：

- 將其放進執行搜索行動的俠鼠的背包中保存；
- 立刻丟棄該卡以換取一塊奶酪。

如果該卡為事件卡，那麼立刻執行卡牌上的效果。一旦一隻俠鼠在一個房間上成功進行了一次搜索行動，則該俠鼠不能再次在這個房間內搜索。

## 恢復

如果俠鼠處於負面狀態，他可以使用恢復行動來解除該狀態。詳見本手冊第17頁“負面狀態”。



### 從眩暈狀態中恢復

當眩暈狀態的俠鼠執行恢復時，將眩暈標記從其順位卡上移除。



### 從纏網狀態中恢復

當纏網狀態的俠鼠執行恢復時，投擲一個行動骰。如果結果為★，將纏網標記從其順位卡上移除。



## 探索

探索行動是俠鼠們從一個房間板塊移動到另一個房間板塊的常規方法。只有當俠鼠們所在的房間板塊沒有爪牙時，才能執行探索行動。

該玩家可以選擇：從出口區域探索離開，或從翻面格探索離開。

### 探索出口區域



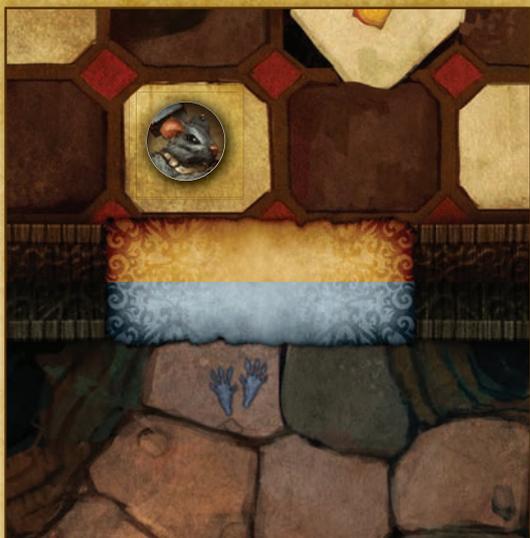
當俠鼠位於出口區域的相鄰格時，他可以執行探索行動，來移動到新的房間板塊。

探索出口區域時，目標房間與你離開的房間，必須有相同顏色的出口區域，並且這兩個出口區域能夠完全對接。



圖示中的兩個板塊能恰當地對接在一起，俠鼠可以用探索行動從一個板塊移動到另一個板塊。

每個房間板塊有兩面：一面為藍色，一面為橙色。如果俠鼠將要移動到的板塊與其當前所在板塊顏色不同，那麼請翻轉該板塊，並且保證板塊的箭頭方向一致。如果在該板塊對應顏色的一面，沒有任何出口區域與當前板塊相匹配，則俠鼠不能探索進入新的板塊。



圖示中，俠鼠處於一個橙色板塊，而目標房間為藍色的，則必須要翻轉這個板塊。



圖示中，俠鼠將要進入的板塊無法與所在板塊對接，因此俠鼠無法進行探索。

當一隻俠鼠成功執行一個探索行動，並移動到一個新板塊上時，該俠鼠以及所有與其處於同一板塊上的俠鼠，都會移動進入到新板塊上，與出口區域相鄰的格子。

### 探索翻面格

翻面格均帶有以下圖標：



當俠鼠在翻面格上探索時，將俠鼠們從房間板塊上移除，然後將板塊翻面，並確保其方向箭頭指向正確。然後將所有俠鼠放在新的房間板塊的翻面地點上（如果俠鼠數量超過4隻，請將部分俠鼠放在相鄰格）。

遊戲中還有兩種特殊的翻面格：



該翻面格只有當團隊持有魚鉤和線時才能探索。



該翻面格只能被工匠或流氓探索。





## 遭遇

每當俠鼠們探索一個該章節中尚未探索的區域時，俠鼠們將會經歷一次遭遇。如果沒有特殊說明，玩家只需抽取遭遇牌堆頂部卡牌。每張遭遇卡都會列出數個基於該章節近程的可能遭遇，然後玩家查看當前沙漏所在位置，選擇該卡上對應頁數的遭遇。將卡牌所指示的爪牙按下述規則放在版圖上，然後決定順位。當爪牙都放置到位後，將抽出來的遭遇卡面朝上放在遭遇牌堆頂部，並棄掉原有的面朝上的遭遇卡。新的遭遇卡會決定下一次“敵軍增援”的效果。

### 在版圖上放置爪牙

當爪牙因為遭遇或章節效果入場時，將其放到爪牙入場格上，這些格子帶有右圖所示的圖標。按以下步驟執行：



1. 將所有遠程攻擊的小型爪牙放置在距離俠鼠最遠的入場格，如果有多個選擇，則由玩家自行決定。如果板塊上有一個紅色描邊的入場格，則遠程攻擊小型爪牙改為在這些格子入場。如果所選格被完全佔據（詳見第10頁“共享格子”），那麼選擇另一個符合規則的格子放置剩餘的爪牙。
2. 將大型爪牙依次放到距離俠鼠們最近的空的爪牙入場格上。如果有多個選擇，玩家自行決定。
3. 將近戰小型爪牙放在剩餘未被佔滿的入場格，如果有多個可選空位，則由玩家自行決定。盡可能地讓爪牙分散放置。
4. 當新爪牙入場時，請將其順位卡放置在順位條上，詳見第7頁“決定順位”。

### 爪牙標記

在遊戲配件中，包含4個精英惡鼠戰士標記，和一個瓦斯特隊長標記。如果一次遭遇或者章節規則要求將精英惡鼠戰士放置入場，那麼使用惡鼠模型，然後在其下放置精英惡鼠標記以示區分。瓦斯特隊長同理。如果只需要放置惡鼠戰士，那麼直接放置模型即可。



### 俠鼠陷阱

一些遭遇卡在卡牌頂部帶有“俠鼠陷阱”一詞，在設置這些遭遇時，請在該房間每一個帶有“X”圖標的格子放置一個俠鼠陷阱，詳見第10頁“穿越俠鼠陷阱”。



### 伏擊

部分遭遇卡在卡牌頂部帶有“伏擊”一詞。在決定這些遭遇的順位時，先將所有爪牙順位卡按正常規則放置，然後依次為每一張爪牙順位卡投擲一枚骰子，將其卡牌在順位條上向上移動對應步數，將原來處於其位置及以下的順位卡向下移動以留出空間。“敵軍增援”出現的爪牙不受遭遇卡的伏擊影響。

### 貪婪的蟑螂

部分遭遇卡會使用“貪婪的蟑螂”。貪婪的蟑螂所使用的順位卡與普通蟑螂一致，當貪婪的蟑螂入場時，場上所有普通蟑螂也變成貪婪的蟑螂。當貪婪的蟑螂從俠鼠處竊取奶酪時，將奶酪放在爪牙奶酪轉輪上。

## 敵軍增援

當爪牙進行攻擊或防禦時，如果擲出至少1個奶酪圖標，則每個圖標都要放置一塊奶酪到爪牙奶酪轉輪上。當順位條上最後一隻俠鼠完成回合後，如果版圖上沒有爪牙，也要放置一塊奶酪到爪牙奶酪轉輪上。當奶酪輪盤被填滿時，就會觸發一次“敵軍增援”，按以下步驟執行：



1. 將沙漏標記沿著章節記錄條向上移動一格。
2. 檢查章節說明，如果該房間有“敵軍增援”的特殊規則，那麼遵循這些規則。
3. 如果沒有特殊規則，那麼遵循遭遇牌堆頂部卡牌的“敵軍增援”文字，然後丟棄該卡牌。
4. 如果沒有特定的規則，遭遇牌堆頂部也沒有面朝上的卡牌，那麼這次增援中沒有新的爪牙入場，但是沙漏依然會移動。
5. 在結算完增援後，將轉輪上所有奶酪移除。

*如果一次增援中，要加入的模型數量超過現有的模型數量，則盡可能地放置模型，忽略超出的部分。*

## 免費行動

除了主要行動，俠鼠還可以執行下述三種免費行動。但是每個免費行動每一回合中，只能執行一次。免費行動不能在另一個行動過程中執行。

## 分享

若兩隻俠鼠在同一格或相鄰格，那麼他們可以執行分享行動，來自由交換獲得的搜索卡和奶酪。

## 裝備

當執行裝備行動時，一隻俠鼠可以將背包中任意數量的卡牌，與其裝備槽上的裝備互換，或將裝備中的卡牌放入背包。請注意，一隻俠鼠的背包中最多保存3張非計謀搜索卡牌。如果超過了背包限制，則要選擇卡牌丟棄，直到達到3張為止，計謀牌不計入上限中。位於俠鼠背包中的卡牌，應面朝下放置在俠鼠英雄卡前。請記住，計謀卡不在背包限制範圍內。

俠鼠已經裝備的卡牌應當面朝上放置在該俠鼠面前。除了爪子裝備槽外，其他裝備槽各只能裝備1個物品（因為俠鼠有兩隻爪子）。注意，部分裝備會同時佔據雙爪。

## 升級

當執行升級時，俠鼠先丟棄6塊奶酪，然後獲得一張新的能力卡，獲得的卡牌必須遵守職階限制。請仔細選擇需要的能力卡牌，因為每隻俠鼠每回合只能使用一張能力卡。

## 爪牙回合

爪牙行動同樣包括2個部分：

1. 移動
2. 戰鬥

當爪牙順位卡被結算時，該卡所對應的所有模型各獲得一個回合，包括了移動和戰鬥。

爪牙的回合由順位條上最靠下的俠鼠玩家來執行。爪牙總是以下述規則來行動。當輪到一張爪牙順位卡執行回合時，從最靠近俠鼠的爪牙開始結算，然後從近到遠依次結算。

## 爪牙移動

爪牙的移動遵循特定的規則，可以提前預知。爪牙在移動過程中無視水域、紅線、黃線、俠鼠陷阱，其他規則與俠鼠移動基本一致，詳見第8頁“俠鼠移動”。

### 近戰爪牙移動

當移動近戰爪牙時，投擲一個行動骰，然後該爪牙可以移動等同於投擲結果的步數（1-3）。爪牙總是沿著最短路線前進，並且優先接近最近的俠鼠。爪牙不能移動到被完全佔據的格子上，但依然可以盡量接近俠鼠。如果在爪牙回合開始時，其與俠鼠在同一格，則該爪牙本回合不移動。如果兩隻俠鼠與爪牙間的距離相等，則會優先朝順位靠前的俠鼠移動。

### 遠程攻擊爪牙移動

當遠程攻擊爪牙不與任何俠鼠間存在有效視線時，才能進行移動，詳見第11頁“有效視線”。遠程攻擊爪牙在移動時，會以最短路線向最近的俠鼠移動，直到與該俠鼠存在有效視線時，立刻停止。

## 爪牙戰鬥

爪牙的戰鬥與俠鼠類似，但只會攻擊特定的目標，詳見第10頁“戰鬥”。

在爪牙移動後，如果存在有效攻擊目標，將會攻擊一隻俠鼠，規則如下：

1. 如果一隻爪牙可以攻擊多隻俠鼠，則攻擊最近的，且本輪尚未被攻擊的俠鼠。
2. 如果有多隻俠鼠距離相等，且都未被攻擊，或都已經被攻擊，則選擇這些俠鼠中順位最高的一隻。

## 頭領爪牙

有時候，故事書中會出現更為強大的頭領爪牙。這些爪牙是普通爪牙的加強形式，請使用對應的普通配件來表示這些爪牙。如果版圖上同時存在同一個模型的普通形式和頭領形式，請用標記進行區分。

要注意即使頭領爪牙與其普通形式屬於同一類型，也不會被針對該類型的能力所影響。例如，瓦斯特隊長不會被針對惡鼠的能力或規則所影響。

## 布羅迪

布羅迪是一隻喜歡在城堡里面巡邏的公貓，他兇巴巴的，而且心胸狹窄。請在版圖上用貓爪標記來表示布羅迪。布羅迪不佔據板塊上的任何格子，其他模型可以放置在貓爪標記上，來與布羅迪共享一個格子。當布羅迪攻擊或防禦時，所擲出的奶酪標記，都不會放置到爪牙轉輪上。



布羅迪的移動和攻擊規則與其他爪牙有所區別。他有兩張順位卡，意味著布羅迪每輪會有2個回合進行不同的行動。兩個行動分別是：

### 布羅迪猛撲

當布羅迪猛撲時，選擇所在房間板塊中，模型最多的一個格子（包括俠鼠和爪牙），將布羅迪移動到這個格子上。如果多個格子中模型數量一致，那麼布羅迪會撲向這些格子中，順位最高的模型所在的格子。猛撲時，布羅迪會投擲一個行動骰作為攻擊，而這個格子中所有的模型都要分別進行防禦。如果布羅迪所在的格子就是場上模型最多的格子，則他會猛撲向自己所在的格子。

### 布羅迪追捕

當布羅迪追捕時，投擲2個行動骰，將點數相加，就是他的移動步數。布羅迪會沿著最短路線，向不與布羅迪同格的，且離布羅迪最近的俠鼠移動。如果有多隻俠鼠距離與布羅迪一致，則選擇順位最高的俠鼠。若有多條最短路線，則由控制玩家選擇具體路線。

如果在布羅迪開始追捕時，所有俠鼠都與其處在同一個格子中，那麼布羅迪不會移動。如果布羅迪在移動過程中，到達一隻俠鼠後，依然有步數剩餘，則繼續按規則向下一隻俠鼠移動。移動結束後，所有布羅迪經過的模型（包括布羅迪開始和結束移動時，與其同一格的模型），都要承受布羅迪的攻擊。布羅迪根據順位卡的戰鬥值投擲骰子並進行一次攻擊，所有被攻擊的模型都要分別防禦這一次攻擊。

## 被捕獲的俠鼠

當一隻俠鼠受到傷害時，在該俠鼠的英雄卡上放置傷害標記。如果其受到的傷害大於等於其生命值，則該俠鼠被捕獲。將被捕獲的俠鼠的模型移除，棄掉該俠鼠已經裝備的所有搜索卡和奶酪（初始裝備和背包里的物品是安全的），但保留其順位卡。然後移除該俠鼠所有傷害、中毒等負面標記，並將沙漏沿著章節記錄條前進一格。

## 解救俠鼠

如果一隻俠鼠被捕，只要版圖上不再有任何爪牙，則該俠鼠在下一個他的回合開始時自動被解救。將其模型放置到與另一隻俠鼠相同或相鄰的格子上。如果輪到被捕獲的俠鼠的回合時，版圖上還有爪牙，那麼他不能被解救，且其回合被跳過。

被解救的俠鼠在其回合中，不能執行任何行動和移動，必須等到下一個回合。



## 負面狀態

### 眩暈和纏網

當俠鼠進入眩暈或纏網狀態時，將對應標記放在該俠鼠的順位卡上。



眩暈狀態俠鼠可以移動，但不能執行除恢復外的其他行動。

纏網狀態俠鼠不可以移動或疾跑，但能執行其他行動，也可以用恢復來嘗試解除狀態。

### 擊倒

當一個模型被擊倒時，將其版圖上橫放。被擊倒的模型必須花費一次完整的移動行動才能站起來。大型模型不能被擊倒。被擊倒的模型可以正常攻擊和防禦。

### 魔化

當一隻俠鼠被魔化時，將一個魔化標記放在其順位卡上。



被魔化的俠鼠在執行回合時，視為一隻近戰爪牙進行移動和攻擊其他俠鼠。並且在攻擊中，只使用戰鬥值，不會獲得其他裝備或能力的加成。一旦被魔化的俠鼠完成回合後，將其卡牌上的魔化標記移除。

### 中毒

部分攻擊會讓俠鼠中毒，中毒傷害不同于普通傷害，無法被直接恢復。玩家將傷害標記的綠色面朝上，用來表示中毒傷害。只有注明可治療中毒傷害的道具和法術才能治療中毒。



## 團隊物品

部分搜索卡牌屬於團隊物品。團隊物品可以被所有俠鼠自由取用。當一隻俠鼠獲得一件團隊物品時，將其放在故事控制版的一邊，並將對應標記放到團隊倉庫上。

### 偽裝道具

偽裝道具是一些惡鼠丟棄的服裝，俠鼠們可以穿上這些來欺騙惡鼠。如果你抽到一張帶有惡鼠的遭遇卡時，可以花費一個偽裝道具，來無視該卡上所有的惡鼠戰士，該遭遇中其他爪牙依然正常放置。一旦偽裝道具標記被使用，請將偽裝道具卡牌重新與搜索牌堆混洗。敵軍增援無法被偽裝道具欺騙。



### 魚鉤和線

魚鉤和線可以讓俠鼠們進入那些難以到達的區域。在一隻俠鼠的回合中，他可以從團隊倉庫中拿起魚鉤和線，放置在版圖上，該次放置無需花費行動。



放置時，請用該標記連接起同一房間內的兩個格子，且至少一端不能處於水域之中。放置時，有一端必須連接著在執行該動作的俠鼠所在的格子。

放置後，所有俠鼠都在移動中，自由地在標記連接的兩個格子之間來回，這兩個格子視為相鄰。

如果有俠鼠位於魚鉤和線一端的格子上，他可以花費一個行動，將魚鉤和線收起，放回團隊倉庫上。如果俠鼠在離開一個房間時，魚鉤和線尚未收回，則將該標記丟棄，將魚鉤和線卡牌重新與搜索牌堆混洗。



### 餐叉

餐叉就像是槓桿一樣，又能撬開東西，又能作為投石器，把東西發射出去！在一隻俠鼠的回合中，他可以從團隊倉庫中拿起餐叉，放到版圖中執行該動作俠鼠的格子上，該次放置無需花費行動，但是餐叉不能放置在水域中。

放置後，所有俠鼠都能自由使用餐叉。在餐叉上的俠鼠可以花費一個行動，將餐叉上另一隻俠鼠發射到同一房間中任意一個格子上，但是餐叉與目標格子間必須存在有效視線，詳見第11頁“有效視線”。

如果有俠鼠與餐叉位於同一格，他可以花費一個行動，將餐叉收起，放回團隊倉庫上。如果俠鼠在離開一個房間時，餐叉尚未收回，則將該標記丟棄，將餐叉卡牌重新與搜索牌堆混洗。



## 葡萄

葡萄可是好東西，又能當誘餌，又能當武器。

### 作為螞蟻誘餌使用

在一隻俠鼠的回合中，他可以從團隊倉庫中拿起一顆葡萄，放到與該俠鼠相鄰的空格上，該次放置無需花費行動。如果房間中同時存在葡萄和螞蟻，則在螞蟻的回合中，所有螞蟻都會向葡萄的方向移動，但如果進入了俠鼠所在格，依然會停止移動。如果有至少一隻螞蟻與葡萄在同一格，那麼這些螞蟻會停止移動，不進行攻擊，並開始享用葡萄。當螞蟻回合結束時，如果有螞蟻享用了葡萄，則將葡萄標記和同處一格的螞蟻全部從版圖上移除，將葡萄卡牌重新與搜索牌堆混洗。



### 作為武器使用

如果一隻俠鼠位於餐叉所在格子，那麼他可以花費一個行動，從團隊倉庫中拿起一顆葡萄作為武器進行投射攻擊。攻擊目標與俠鼠間無需存在有效視線，且目標格子中所有模型都會受到這次攻擊。將葡萄標記像硬幣一樣投擲，若結果為破碎面，則該格所有模型強制受到1點命中，然後分別進行防禦，然後將葡萄標記從版圖上移除，並將葡萄卡牌重新與搜索牌堆混洗；若結果為完整面，則該格所有模型被擊倒，將葡萄標記放置在擊倒的模型下，它可能成為惡鼠的武器或者螞蟻誘餌。大型模型不會被葡萄影響。



如果一隻惡鼠的回合開始時，與葡萄在同一位置，則該惡鼠不移動，而是用葡萄作為武器進行一次遠程攻擊。目標為俠鼠數量最多的格子，如果數量相同，選擇這些格子中順位最高的俠鼠所處格子。具體規則與上述規則一致。但如果葡萄、惡鼠、俠鼠在同一格，則惡鼠無法使用葡萄攻擊。

## 獲勝與失敗

在《俠鼠魔途》中，每一個章節都有獨特的勝利與失敗條件。如果你能在沙漏到達結束標記所在格之前達成勝利條件，則視為獲勝；達成失敗條件則視為失敗。我們推薦玩家按順序體驗每一個章節。

## 《俠鼠魔途》戰役模式

戰役模式可以讓玩家在章節之間保留他們所控制的俠鼠的成長進度。在進行戰役模式時，我們建議按以下規則：

1. 俠鼠們可以保留前一章獲得的故事成就和能力。
2. 俠鼠們各可以保留最多一張獲得的搜索卡，但該卡不會屬於其初始裝備。在進行新一章的遊戲時，俠鼠們總是以初始裝備開始遊戲。
3. 俠鼠們無法保留個人成就、團隊物品和奶酪。

## 成就

故事書中記載了各種可以獲得的成就。這些成就及其效果會在章節中有詳細描述。

此外，玩家也可以加入個人成就。在本說明書封底，列出了各種可以達成的成就，也提供了對應的標記。





# 製作人員

遊戲設計和劇本設計：

**Jerry Hawthorne**

劇本設計和編輯：

**Mr. Bistro**

制作人：

**Colby Dauch**

插畫設計：

**John Ariosa**

模型設計：

**Chad Hovarter**

首席美術設計：

**David Richards**

中文翻譯：

**喵A**

美術設計：

**John Ariosa • Peter Wocken**

遊戲測試：

**Mark Pruett • Chris Schenck • Todd Carlson • David Nolan**

**Vernon Dickson • Tony Jensen, Jr. • Chad Hovarter**

# 索引

## B

- 版圖裝飾.....9
- 被捕獲的俠鼠.....17
- 布羅迪.....16
- 布羅迪猛撲.....16
- 布羅迪追捕.....16

## C

- 餐叉.....18
- 纏網.....17
- 成就.....19
- 穿越俠鼠陷阱.....10
- 出口區域.....4
- 從纏網狀態中恢復.....12
- 從眩暈狀態中恢復.....12

## D

- 敵軍增援.....15
- 對非頭領爪牙造成傷害.....11
- 對頭領爪牙造成傷害.....11

## E

- 房間板塊.....4
- 房間板塊規則.....5
- 方向箭頭.....4
- 翻面格.....4
- 分享.....15
- 伏擊.....14
- 負面狀態.....17

## G

- 共享格子.....10
- 故事控制版.....4
- 故事內容.....5
- 故事書.....5

## H

- 黑色區域.....9
- 紅線.....8
- 後續故事.....5
- 黃線.....8
- 恢復.....12
- 護甲.....2

## J

- 擊倒.....17
- 解救俠鼠.....17
- 計謀.....2
- 近戰攻擊.....10
- 近戰爪牙移動.....16
- 疾跑.....10
- 決定順位.....7

## L

- 輪.....7

## M

- 免費行動.....15
- 魔化.....17

## N

- 能力卡.....3

## P

- 葡萄.....19
- 葡萄作為武器.....19
- 葡萄作為螳螂誘餌.....18

## Q

- 牆.....9
- 其他標記.....3

## S

- 失敗條件.....5
- 升級.....15
- 勝利條件.....5
- 事件.....2
- 飾品.....2
- 視線.....11
- 順位卡.....1
- 搜索.....12
- 搜索卡.....2
- 水中移動.....10

## T

- 貪婪的螳螂.....14
- 探索出口區域.....12
- 探索翻面格.....13
- 特殊區域格.....8
- 頭領順位卡.....7
- 頭領爪牙.....16

- 團隊物品.....2,18

## W

- 偽裝道具.....18
- 物品.....2
- 武器.....2

## X

- 相鄰格.....8
- 俠鼠回合.....7
- 俠鼠能力卡.....7
- 俠鼠陷阱.....14
- 俠鼠陷阱格.....4
- 俠鼠行動.....10
- 俠鼠移動.....8
- 俠鼠英雄卡.....1
- 行動骰.....2
- 眩暈.....17

## Y

- 遊戲目標.....1
- 遊戲設置.....6
- 遠程攻擊爪牙移動.....16
- 遠程攻擊.....11
- 魚鉤和線.....18

## Z

- 在版圖上放置爪牙.....14
- 造成傷害.....11
- 遭遇.....14
- 遭遇卡.....3
- 戰鬥.....10
- 章節初始設置.....5
- 章節目標.....5
- 章節特殊規則.....5
- 戰役模式.....19
- 爪牙標記.....14
- 爪牙回合.....15
- 爪牙移動.....16
- 爪牙戰鬥.....16
- 中毒.....17
- 裝備.....15

# 個人成就



## 奶酪大師

最先在一次攻擊或防禦中，擲出至少3個奶酪標記的俠鼠，獲得該成就。

效果：將章節結束標記前進一格。每當奶酪大師在防禦中擲出至少一個奶酪圖標時，所有未被捕獲的俠鼠獲得一塊奶酪。



## 蟑螂大師

最先在一次遭遇中，擊敗4隻蟑螂的俠鼠，獲得該成就。

效果：將章節結束標記前進一格。在該章節中，與蟑螂大師同一房間的貪婪的蟑螂，被視為普通蟑螂。



## 毒藥大師

最先在持有至少1點未被治愈的中毒傷害的情況下，被捕獲的俠鼠獲得該成就。

效果：在該章節中，毒藥大師將要受到中毒傷害時，只需受到普通傷害作為替代。



## 逃亡大師

最先在一章節內被捕獲兩次的俠鼠，獲得該成就。

效果：將章節結束標記前進一格。當逃亡大師下一次被捕獲時，立刻被解救，並且不會失去任何裝備中的搜索卡牌，但其他被捕獲規則依然生效（例如傷害標記和奶酪都會被移除）。



## 訓貓大師

最先擊敗布羅迪的俠鼠獲得該成就。

效果：在該章節中，訓貓大師攻擊大型爪牙時，目標少擲一個防禦骰子。



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)